

 <b>INSTITUTO FEDERAL</b> <b>PIAUI</b>	<b>Turma</b> <b>404</b>	<b>Disciplina</b> <b>Programação para Web</b>	<b>Período Letivo</b> <b>2017-1</b>	<b>Professor</b> <b>Ritomar Torquato</b>
	<b>Trabalho em Grupo</b>			<b>Data</b> <b>05/09/2017</b>

### Considerações sobre o trabalho:

- O presente trabalho valerá 10 (dez) pontos e será considerado como nota da última avaliação do semestre letivo.
- Deverá ser realizado por uma equipe de no máximo 04 (quatro) componentes e entregue impreterivelmente dia 13 de setembro de 2017.
- Deverão ser enviados para o e-mail ([ifpi404@ritomar.com.br](mailto:ifpi404@ritomar.com.br)) todos os arquivos fontes, sendo de total responsabilidade do aluno a correta entrega dos mesmos.
- O e-mail não deverá conter arquivos que não pertençam ao projeto e obrigatoriamente conter o nome de todos integrantes da equipe.
- Caso haja mais de 04 (quatro) alunos integrantes na equipe, o trabalho terá a nota proporcionalmente reduzida à quantidade de alunos excedentes.

### Questionário

01. Desenvolver um programa Python para armazenagem de dados em memória usando Listas, Tuplas ou Dicionários. O programa deverá obrigatoriamente realizar operações de inserção, exclusão, alteração, busca etc.

### Algumas SUGESTÕES para Implementação

- A. Criar um jogo tipo “Quem Quer Ser Um Milionário”. Uma tabela de banco de dados com 06 campos, onde: Campo 01 – A Pergunta; Campos de 02 a 05 – Alternativas; Campo 06 – Resposta Correta. Deverá ser realizada as operações de Inserção, Alteração e Exclusão de Perguntas e ser disponibilizada uma opção para jogar. Para ficar mais interessante o jogo deverá misturar as alternativas na hora de mostrar ao jogador.
- B. Criar um controle de receitas de dona de casa. O arquivo de dados poderá ter 05 campos: Campo 01 – Nome do Prato, Campo 02 – Ingredientes, Campo 03 – Modo de Preparo, Campo 04 – Quantidade de Pessoas Supridas; 05 – Tempo de preparo. Será interessante buscar os pratos pelo nome e pelo tempo de preparo.
- C. Criar um controle para uma Biblioteca. Armazenar os dados do livro e a prateleira ou está localizado. Isso facilitará a encontrar os livros por prateleira.
- D. Escreva um programa para armazenar uma agenda de telefones. Cada pessoa pode ter um ou mais telefones. Deve-se encontrar o telefone de uma pessoa ou a pessoa pelo seu telefone.

OBS: Os temas acima são apenas **SUGESTÃO**.

**PLÁGIOS** serão veementemente repudiados.

### Critérios de avaliação

1. Conhecimentos de Programação, Estrutura e Modularização do Código Fonte;
2. Interface com o usuário que deverá ser clara, e intuitiva.
3. Modo de resolução do problema proposto;
4. Criatividade do problema resolvido
5. (opcional, mas desejável) Utilização de testes automáticos.